

KAWASAN WISATA KULINER KUALA JENGKI DI MANADO (PENERAPAN KONSEP *PLACE*)

Elisabet S. Pua¹
Dwight M. Rondonuwu²
Windy Mononimbar³

ABSTRAK

Sektor pariwisata merupakan salah satu potensi yang menjadi daya tarik bagi para wisatawan mancanegara. Banyak potensi wisata yang dapat dikembangkan di Indonesia seperti wisata alam, wisata sejarah, wisata budaya, dan wisata kuliner.

Wisata kuliner adalah salah satu sektor pariwisata yang tak kalah menarik dengan sektor lainnya. Setiap daerah di Indonesia memiliki kuliner khas masing-masing, oleh karena pengaruh dari setiap budaya yang ada di daerah masing-masing tersebut, salah satunya kota Manado.

Pada saat ini kota Manado telah memiliki sejumlah tempat yang menjual makanan-makanan khas sayangnya tempat-tempat tersebut kurang presentatif dan kurang menarik.

*Berangkat dari potensi dan permasalahan di atas maka dibutuhkan perencanaan dan perancangan Kawasan Wisata Kuliner Kuala Jengki di Manado dengan penerapan konsep *Place* yang mengekspresikan dan menonjolkan keunikan potensi landscape yang berada di pinggiran sungai sehingga tempat ini mampu menampung kebutuhan kuliner khas yang lengkap bagi wisatawan serta tempat yang disertai dengan fasilitas hiburan dan rekreasi bagi masyarakat.*

Kata Kunci: Kawasan Wisata, Kuliner, Kuala Jengki, Manado, Place

I. PENDAHULUAN

Indonesia adalah salah satu negara tujuan wisata di dunia. Sektor pariwisata merupakan salah satu potensi yang menjadi daya tarik bagi para wisatawan mancanegara. Menurut Badan Pusat Statistik bahwa kedatangan wisatawan mancanegara ke Indonesia pada Februari 2013 adalah 676.415 jiwa dan pada Februari 2014 sebanyak 702.666 jiwa. Ini membuktikan bahwa terjadi peningkatan kedatangan wisatawan mancanegara ke Indonesia setiap tahunnya. Banyak potensi wisata yang dapat dikembangkan di Indonesia seperti wisata alam, wisata sejarah, wisata budaya, dan wisata kuliner.

Wisata kuliner adalah salah satu jenis pariwisata yang tak kalah menarik dengan jenis pariwisata lainnya. Setiap daerah di Indonesia memiliki kuliner khas masing-masing, oleh karena pengaruh dari setiap budaya yang ada di daerah tersebut. Sulawesi Utara adalah salah satu daerah yang juga terkenal dengan kuliner khas, antara lain gohu, tinutuan, mi cakalang, papeda, nasi jaha, cakalangfufu, rica roa dan beberapa kuliner ekstrim lain.

Kota Manado selaku ibu kota Sulawesi Utara merupakan pusat kuliner khas yang ada di Provinsi Sulawesi Utara meskipun Manado terkenal dengan tinutuan. Terdapat sejumlah tempat yang menjadi tujuan wisata kuliner di Manado, seperti di Jalan Garuda yang merupakan lokasi kawasan wisata kuliner tinutuan wakeke. Kawasan wisata kuliner malalayang yang terdapat di daerah pantai malalayang. Wisata kuliner jalan roda yang berada di lokasi perbelanjaan pasar 45, namun berdasarkan pengamatan tempat-tempat tersebut kurang presentatif dan kurang menarik. Penyediaan lahan parkir yang kurang sehingga menimbulkan kemacetan karena kendaraan memarkirkan kendaraan di badan jalan seperti yang terjadi di kawasan wisata kuliner Wakeke. Bangunan yang terlalu dekat dengan badan jalan seperti yang terjadi di kawasan kuliner malalayang. Pada kawasan wisata kuliner jalan roda memiliki jalan yang sempit, lahan parkir yang kurang memadai dan lokasi sosial budaya yang kurang mendukung.

¹ Mahasiswa Program Studi SI Arsitektur UNSRAT

² Staf Dosen Pengajar Jurusan Arsitektur UNSRAT (Dosen Pembimbing 1)

³ Staf Dosen Pengajar Jurusan Arsitektur UNSRAT (Dosen Pembimbing 2)

Menghadirkan kawasan wisata kuliner yang berada di tepi sungai tondano diharapkan mampu menjadi sebuah daya tarik karena sungai ini memiliki potensi yang mendukung dan termasuk sungai terpanjang yang ada di Manado tanpa melupakan lingkungan di sekitar sungai. Selain itu bertujuan menyediakan sebuah pusat kuliner yang dapat memenuhi kebutuhan para pengunjung terhadap kebutuhan dan keinginan pada makanan dan minuman disertai fasilitas yang mendukung.

II. METODE PERANCANGAN

Pendekatan perancangan pada Kawasan Wisata Kuliner Kuala Jengki di Manado memiliki beberapa pendekatan yaitu:

- **Pendekatan Tematik**
Pendekatan secara tematik menentukan desain dari sebuah objek bangunan. Penerapan pada objek yaitu dengan menerapkan konsep “Place” yang tentunya akan diterapkan pada judul perancangan.
- **Pendekatan Tapak dan Lingkungan**
Berhubung tema yang diangkat sangat berhubungan dengan tapak maka sudah jelas pendekatan yang akan dilakukan meliputi pendekatan yang menekankan pada pola pengelolaan tapak/site dengan memperhatikan *existing site*.
- **Pendekatan Tipologi Fungsi dan Geometri**
Pendekatan ini akan menekankan pada cara penggunaan setiap ruang dalam dan pengelolaan ruang luar sesuai dengan fungsinya. Sedangkan pendekatan pada tipologi geometri lebih menekankan pada bentuk objek pada perencanaan tersebut.
Proses perancangan yang digunakan untuk objek ini adalah proses desain generasi II oleh John Seizel (*Inquiry by Design*). Proses desain generasi II terdiri atas 2 fase proses :
 - **Fase I Pengembangan wawasan komprehensif**
Pada fase ini perancang dituntut untuk terlebih dahulu mengetahui serta memahami 3 aspek utama dari objek rancangannya, yaitu : pemahaman terhadap objek rancangan, pemahaman terhadap tema perancangan dan pemahaman terhadap tapak/ lokasi
 - **Fase II Siklus Image- Present – Test**
Pada fase ini perancang melakukan transformasi konsep berdasarkan data yang didapat melalui pengembangan wawasan komprehensif (fase I). Transformasi ini diawali dengan tahap *Imaging*, dilanjutkan dengan tahap dan diakhiri dengan *Testing*. Dikatakan ‘Siklus’ karena ketika mencapai tahap *Testing*, proses transformasi tidak langsung selesai melainkan diperbaiki kembali. Perbaikan ini berupa pemikiran kembali konsep dan kemudian menyajikan perbaikan itu (*Re-Imaging dan Re-Presenting*). Hasil perbaikan ini yang kemudian akan kembali diuji dalam tahap *Testing*. Semakin banyak siklus yang terjadi maka kualitas desain akan makin optimal. Namun demikian siklus ini tidak akan berjalan terus menerus karena pada akhirnya perancang dibatasi oleh waktu / *deadline* perancangan.

III. KAJIAN PERANCANGAN

1. Deskripsi Objek Perancangan

Kawasan Wisata Kuliner Kuala Jengki di Manado dapat diartikan sebagai suatu kawasan yang mempunyai luas tertentu yang dibangun dan disediakan untuk kegiatan pariwisata dalam hal ini adalah kegiatan wisata kuliner yang berada di Kuala Jengki Manado.

2. Prospek dan Fisiabilitas Objek Perancangan

a. Prospek Objek Perancangan

Manado adalah salah satu kota yang sedang berkembang dalam berbagai bidang termasuk dalam bidang Pariwisata. Kawasan Wisata Kuliner Kuala Jengki di Manado ini memiliki prospek ke depan yang sangat bagus khususnya untuk kota Manado sendiri sebagai Kota Pariwisata. Dengan hadirnya Kawasan Wisata Kuliner Kuala Jengki di Manado diharapkan mampu menarik lebih banyak lagi wisatawan asing dan domestik untuk berkunjung ke Manado dan menghadirkan

tempat wisata yang *fresh* bagi masyarakat kota Manado. Sehingga kegiatan kepariwisataan ini akan mampu membuka lapangan kerja, peningkatan pendapatan bagi pemerintah dan masyarakat di daerah wisata, serta penerimaan devisa bagi negara.

b. Fisibilitas Objek Perancangan

c. Secara fungsional

Objek dan Kawasan ini dinilai berfungsi secara eksis dalam artian akan selalu terpakai karena didukung oleh program Pemerintah Kota.

d. Secara ekonomi

Kawasan Wisata Kuliner ini dinilai menguntungkan karena biaya operasional dari objek ini dibiayai oleh pihak swasta dan dalam pengawasan pemerintah daerah.

e. Secara lokasi

Dari segi lokasi, objek ini layak dihadirkan di Kota Manado karena mengingat Manado merupakan Kota Pariwisata maka nantinya objek ini ditujukan sebagai ikon yang dapat berperan besar dalam merangsang peningkatan sektor pariwisata daerah kota Manado.

3. Kajian Tema Perancangan

a. Asosiasi logis tema dan objek perancangan

Tema adalah salah satu faktor yang menjadi inti sekaligus dasar perancangan. Tema perancangan menjadi sarana untuk mengarahkan proses perancangan objek berangkat dari latar belakang, konsep dan analisa menjadi suatu hasil yang lebih spesifik. Dengan adanya tema juga dapat memberikan ciri khas tersendiri bagi sebuah objek yang membedakannya dengan objek lain yang serupa, terlepas dari kesamaan tipologi-tipologi yang ada. Dalam perancangan Kawasan Wisata Kuliner Kuala Jengki di Manado temanya adalah penerapan konsep "*Place*".

Pengadaan Kawasan Wisata Kuliner yang berskala besar akan memiliki beberapa ruang yang memadai untuk kegiatan kepariwisataan sangatlah tepat untuk menghadirkan fasilitas yang dapat memenuhi kegiatan wisata kuliner dimana kegiatan kuliner makan dan minum merupakan kebutuhan primer manusia.

Objek akan bertempat di lokasi pinggiran sungai Kuala Jengki sesuai dengan konsepnya yaitu penerapan "*Place*". Konsep yang akan diterapkan bertujuan untuk mengangkat nilai dari sebuah tempat yang akan menjadi daya tarik bagi pengunjungnya serta memberikan makna bagi pengunjungnya.

b. Kajian tema perancangan

Teori *Place* memahami kota lebih kepada makna dari ruang kota tersebut. Yang dimaksud makna adalah nilai atau *value* yang berakar dari budaya setempat.

Jadi, untuk menggali suatu makna, diperlukan pemahaman dari berbagai segi, bisa itu historis kota, jenis aktifitas, letak terhadap kota, dan lain-lain. *Place* bukan sekedar space/ ruang, ruang akan menjadi *place* jika ditandai dengan adanya makna didalamnya. Beberapa pakar perkotaan menandai *place* sebagai identitas suatu kota. Teori ini dapat dipakai untuk memahami identitas kota, karena teori ini menandai ruang kota karena adanya makna yang menyertainya, dimana makna tersebut unik dan berbeda satu sama lain karena berakar dari budaya setempat.

Menurut para ahli apa yang dimaksud dengan kata *place*, dan apa perbedaan antara *place* dan *space*? Christian Norberg-Schulz memberi definisi umum bahwa sebuah *place* adalah sebuah *space* yang memiliki suatu ciri khas tersendiri. Lebih lanjut secara arsitektural Roger Trancik merumuskan secara lebih spesifik sebuah *space* akan ada kalau dibatasi sebagai sebuah *void* dan sebuah *space* menjadi sebuah *place* kalau mempunyai *arti* dari lingkungan yang berasal dari budaya daerahnya. Artinya, sebuah *place* dibentuk sebagai sebuah *space* jika memiliki ciri khas dan suasana tertentu yang berarti bagi lingkungannya. Suasana itu tampak dari benda yang konkret (bahan, rupa, tekstur, warna) maupun benda yang abstrak, yaitu asosiasi kultural dan regional yang dilakukan oleh manusia di tempatnya. Aldo van Eyck mengatakan

Whatever space and time mean, place and occasion mean more. Aldo van Eyck mengembangkan konsep yang sudah umum, yaitu '*space-time-conception*' secara lebih mendalam dengan memperhatikan perilaku manusia di dalam konsep tersebut.

4. Analisis Perancangan

a. Analisis program dasar fungsional

Pelaku kegiatan yang ada dalam Kawasan Wisata Kuliner Kuala Jenjalu terdiri dari:

- Pengunjung adalah semua pihak yang memanfaatkan fasilitas-fasilitas yang terdapat pada objek perancangan.
- Pengelola adalah pihak yang berperan dalam operasional bangunan.
- Pengusaha adalah orang yang berusaha dengan cara menyewa tempat dan menjual barang ataupun jasa.

b. Besaran Ruang

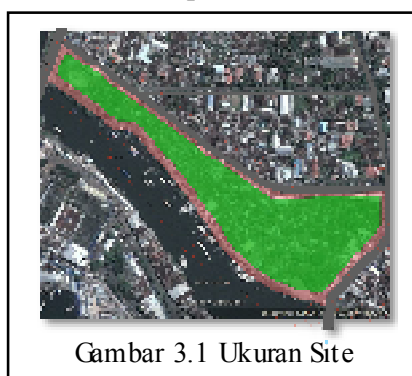
Tabel 3.1 Besaran Ruang Dalam

No.	Fasilitas	Luas (m ²)
1.	Besaran Ruang Zona Kuliner Tradisional Sulawesi Utara	997.9
2.	Besaran Ruang Zona Kuliner Seafood Manado	160.25
3.	Besaran Ruang Zona Kuliner Nusantara dan Franchise	10700.3
4.	Besaran Ruang Fasilitas Service dan Pendukung	343
		12201.45

Tabel 3.2 Besaran Ruang Luar

No.	Ruangan	Luas (m ²)
1.	Amphitheatre	1324
2.	Taman Bermain	802
3.	Parkir	2490.5
4.	Dining outdoor Zona Kuliner Seafood Manado	770.5
5.	Plaza Colecanth	406.5
6.	Rental Space	2028.5
7.	Gazebo	224.75
8.	Camu-camu area	162
9.	Landmark area	1143.7
10.	River Side walk	5240.7
		14593.15

c. Analisis tapak



Berdasarkan hasil pemilihan site, maka site terpilih adalah yang berlokasi di kelurahan Sindulang I, kecamatan Tuminting.

Berikut ini adalah perhitungan kapabilitas tapak:

Total luas site : 51799.433 m²

Lebar jalan : $\frac{1}{2} \times 14\text{m} + 1 = 8\text{m}$

$\frac{1}{2} \times 5\text{m} + 1 = 3.5\text{m}$

Lebar sempadan sungai : 14 m²

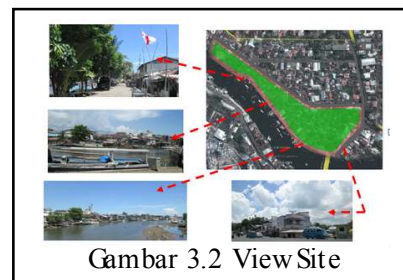
Total Luas sempadan : 11831.924 m²

Total luas site efektif : 51799.433 m² - 11831.924 m²

: 39967.508 m²

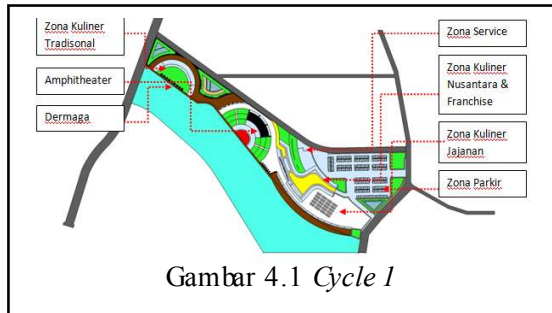
Adapun yang menjadi batasan site adalah sebagai berikut :

- Batas Utara : Pemukiman dan jalan lingkungan
- Batas Selatan : Sungai
- Batas Timur : Jalan raya
- Batas Barat : Pemukiman



IV. KONSEP-KONSEP DAN HASIL RANCANGAN

1. Konsep Perancangan



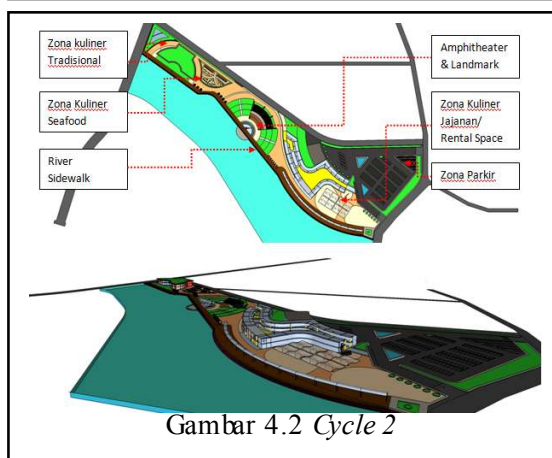
Gambar 4.1 Cycle 1

Cycle 1

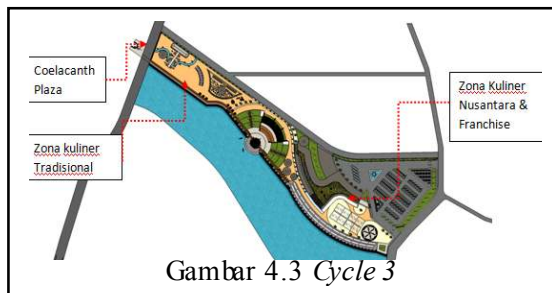
Gagasan awal perancangan dimana konsep pemikiran untuk menentukan penataan kawasan sesuai zona-zona kuliner.

Cycle 2

- Pada Zona Kuliner Tradisional terjadi perubahan bentuk yang signifikan, dirancang bangunan dengan 2 lantai.
- Pada siklus 2 ini terjadi penambahan pada Zona Kuliner Seafood dalam rangka memenuhi kebutuhan pengunjung, mengingat Kota Manado terkenal akan ikan bakar.
- *River Sidewalk* dan landmark adalah bentuk penambahan yang terjadi pada siklus 2.
- Zona Kuliner Jajanan/ Rental Space ditambahkan kanopi untuk menghalau sinar matahari langsung.
- Pada Zona Parkir terjadi perubahan pola parkir.



Gambar 4.2 Cycle 2

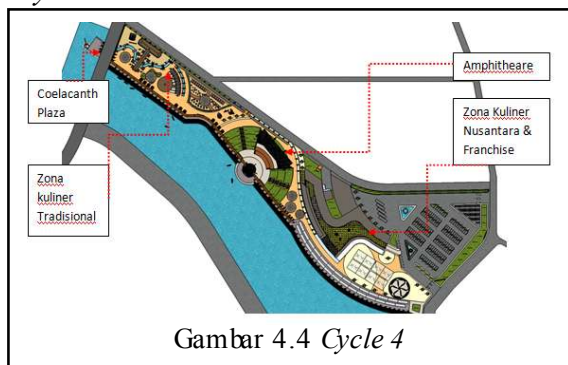


Gambar 4.3 Cycle 3

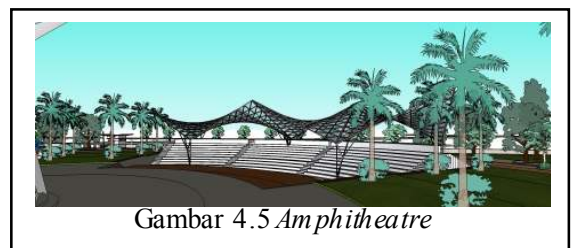
Cycle 3

Pada Sklus 3 terjadi perubahan dan pengembangan pada perancangannya. Perubahan terjadi pada zona kuliner tradisional dimana zona ini dibagi dua bagian yaitu tradisional dan tradisional ekstrim. Pada pengembangan kawasan pada ujung kawasan di tampahkan lokasi atau spot Coelacanth Plaza yang bertujuan sebagai akhir perjalanan di kawasan kuliner ini.

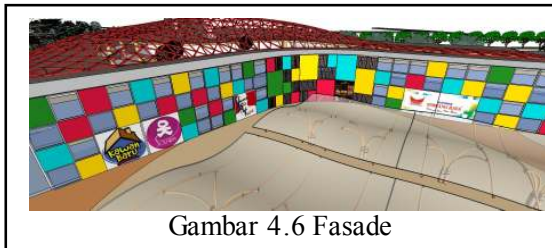
Cycle 4



Gambar 4.4 Cycle 4



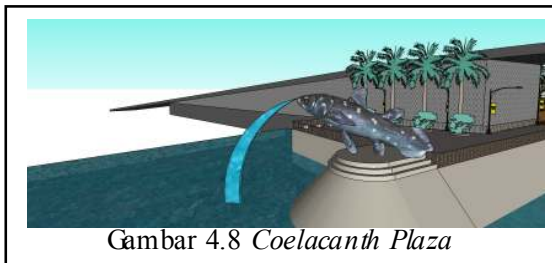
Gambar 4.5 Amphitheatre



Gambar 4.6 Fasade



Gambar 4.7 Zona Kuliner Tradisional



Gambar 4.8 Coelacanth Plaza

Ini merupakan *cycle* yang terakhir yaitu *decision to stop*, dengan hasil perancangan seperti pada gambar di atas, telah melalui beberapa siklus rancangan dan berhenti pada sebuah rancangan karena adanya keterbatasan waktu.

- Pada siklus terakhir ini amphitheatre mengalami penambahan yaitu ditambahkan kanopi besar untuk menutup sebagian amphitheatre.
- Pada bagian fasade di Zona Kuliner Nusantara & Franchise kembali mengalami perubahan (gambar 4.6 Fasade).
- Pada Siklus 4 perubahan kembali terjadi pada zona kuliner tradisional dimana zona tradisional dan tradisional ekstrim mengalami pengembangan bentuk bangunan seperti pada gambar di atas. Pada bangunan tradisional melekat unsur tradisional Rumah Panggung Minahasa dan pada atap bangunan ini digunakan atap rumbia.
- Pada siklus 4 *Coelacanth Plaza* mengalami perubahan tata massa dan pada tahap ini dibuat patung menyerupai bentuk ikan coelacanth lokasi ini tepat berada di ujung/ hulu aliran sungai tonano yang berakhir di tepian pantai.

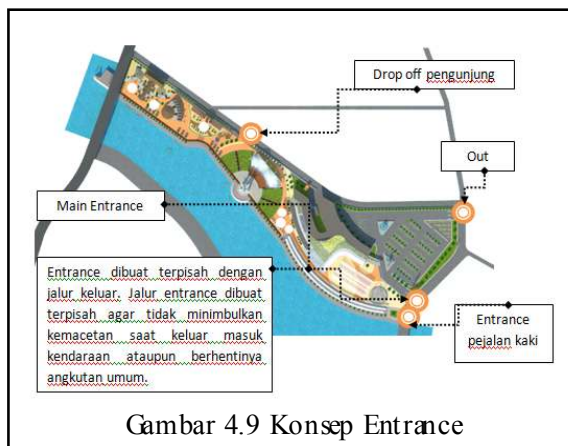
2. Konsep Parkir, Entrance, dan Sirkulasi

• Konsep Sirkulasi

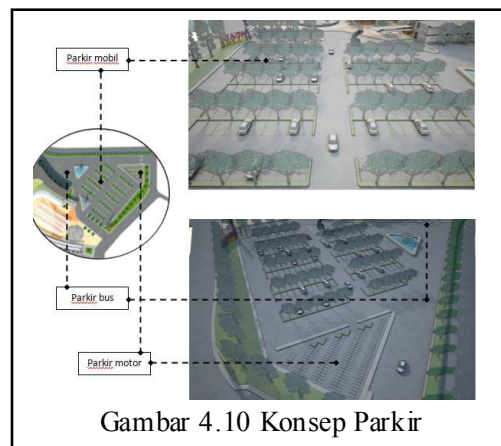
Terdapat dua sirkulasi dalam site yaitu sirkulasi kendaraan dan sirkulasi pejalan kaki. Pada sirkulasi kendaraan terbagi tiga jalur sirkulasi yaitu

- a. Sirkulasi kendaraan pengunjung/ tamu pada bagian depan site
- b. Sirkulasi kendaraan milik pengusaha/ pengelola yang akan bongkar muat barang berada di samping belakang site yang bisa mengikuti jalan luar site
- c. Sebagian besar dalam site diperuntukan untuk pejalan kaki.

• Konsep Entrance dan Parkir



Gambar 4.9 Konsep Entrance



Gambar 4.10 Konsep Parkir

3. Konsep Ruang Luar

Pada ruang luar terdapat taman, taman bermain, plaza, *rental space outdoor*, *amphitheatre* dan *dining area outdoor* sebagai kawasan wisata kuliner yang memiliki banyak fasilitas kuliner serta dilengkapi dengan fasilitas pendukung ruang luar untuk memperindah dan mempertegas makna kawasan yang diharapkan.

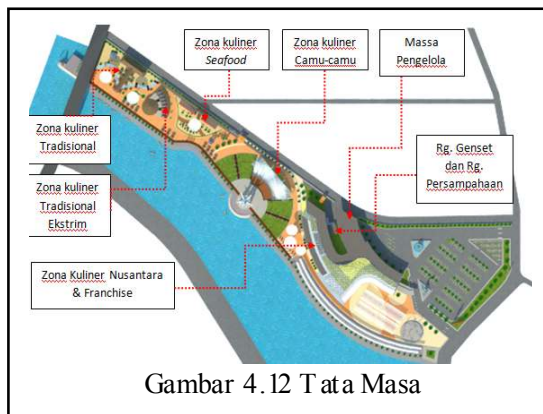


Gambar 4.11 Konsep Ruang Luar

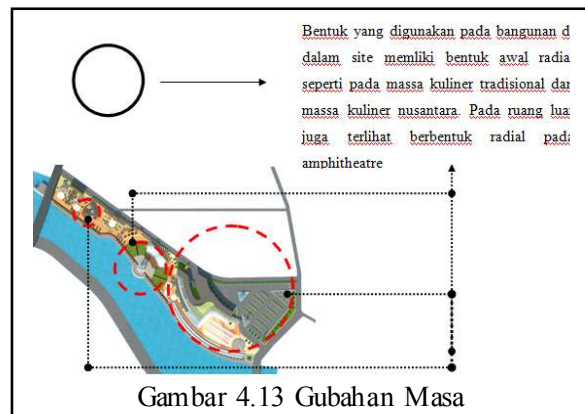
4. Tata Masa dan Gubahan Masa

Tata Masa

Dalam penerapannya pada objek perancangan yaitu dengan mengelompokkan berdasarkan fungsi ruang menjadi massa-massa sesuai dengan fungsinya akan tetapi tetap saling berhubungan dengan massa bangunan lain dengan adanya akses antar bangunan.



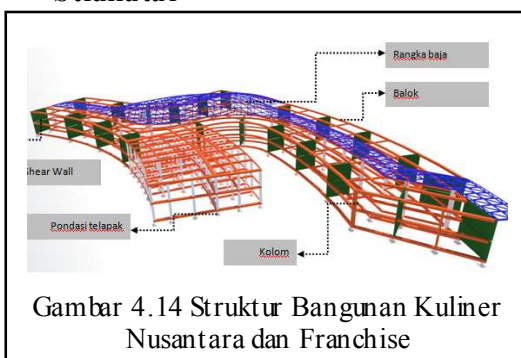
Gambar 4.12 Tata Masa



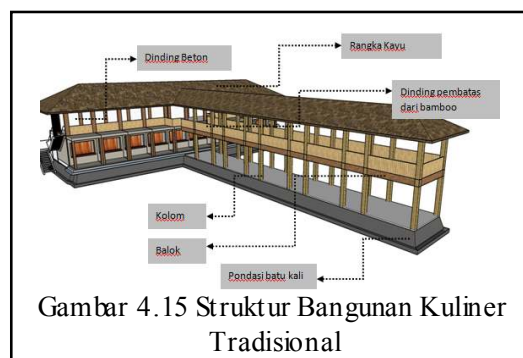
Gambar 4.13 Gubahan Masa

5. Struktur dan Utilitas

• Struktur



Gambar 4.14 Struktur Bangunan Kuliner Nusantara dan Franchise



Gambar 4.15 Struktur Bangunan Kuliner Tradisional

• Utilitas

a. Jaringan Tenaga Listrik

Tenaga listrik bersumber dari PLN dan menyediakan genset sebagai cadangan apabila tenaga listrik dari PLN tidak mencukupi atau mengalami gangguan.

b. Air bersih

Pengadaan sumber air bersih utama berasal dari pipa Perusahaan Air Minum. Pengadaan air dari sumber lain, yaitu dengan menggunakan sumur bor (artesis) untuk sumber cadangan, dan menyediakan tangki penampung air (tandon) untuk mengantisipasi bila sewaktu-waktu penyaluran air dari PDAM mengalami gangguan.

c. Air kotor

Air hujan yang berasal dari bagian atap bangunan dialirkan keluar tapak melalui saluran/riol terbuka dan tertutup yang disediakan dalam tapak, kemudian dialirkan ke parit. Sebagian air buangan dikembalikan ke dalam tapak dengan menggunakan sumur resapan untuk menjaga kondisi debit air tanah yang tertampung di dalam tapak.

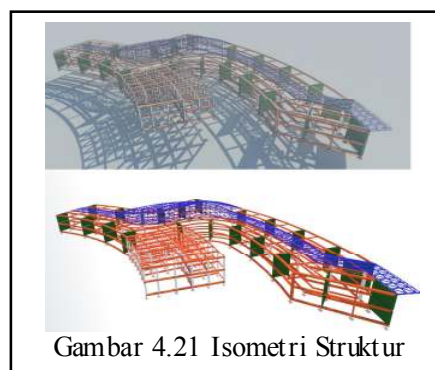
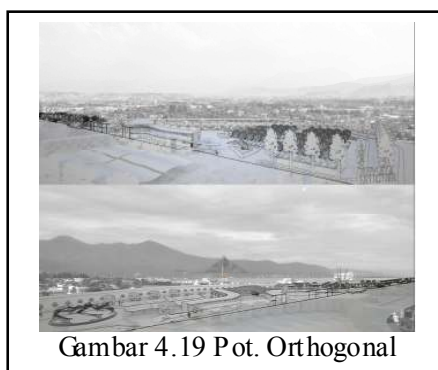
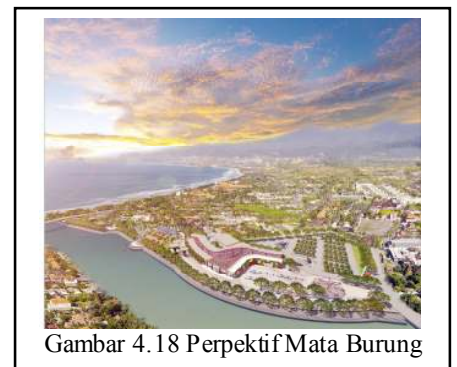
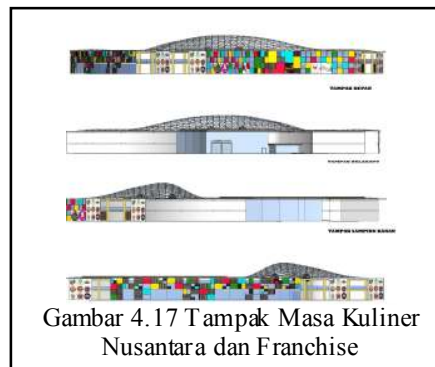
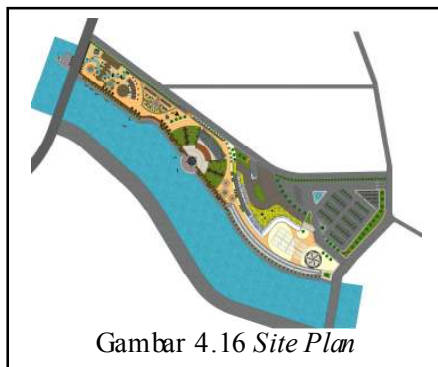
Air kotor yang berasal dari sisa pembuangan kamar mandi dan wastafel disalurkan melalui pipa ke sistem *Water Treatment* kemudian disalurkan ke hidran pemadam kebakaran dan nozzle untuk siram tanaman.

Air kotor yang berasal dari kloset dan urinoir disalurkan ke septic tank kemudian ke sistem *Water Treatment* kemudian disalurkan ke hidran pemadam kebakaran dan nozzle untuk siram tanaman.

d. Pengelolaan Sampah

Pada setiap bangunan atau zona-zona kuliner sampah-sampah akan dikumpulkan dan pada jam tertentu atau ketika kawasan akan ditutup para cleaning service akan membawa sampah-sampah tersebut dalam ruang pengelolaan sampah yang berada di belakang bangunan Kuliner Nusantara dan Franchise dan dari sana akan diangkut dengan truk menuju ke TPA.

6. Hasil Rancangan

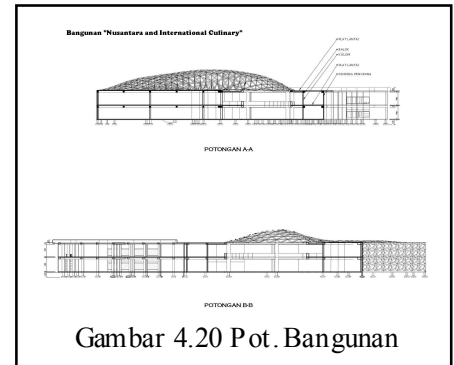




Gambar 4.19 Spot Eksterior



Gambar 4.21 Spot Interior



Gambar 4.20 Pot. Bangunan

V. PENUTUP

Kawasan Wisata Kuliner Kuala Jengki di Manado adalah sebagai suatu kawasan yang dibangun dan disediakan untuk kegiatan pariwisata dalam hal ini adalah kegiatan wisata kuliner yang berada di Kuala Jengki Manado. Kawasan Wisata Kuliner hadir untuk memenuhi kebutuhan wisatawan dan masyarakat serta untuk mendorong hadirnya sebuah kawasan wisata yang representative yang mendukung visi dan misi kota Manado sebagai kota ekowisata.

Perancangan menerapkan konsep *Place* sebagai kajian tematik. Konsep yang akan diterapkan bertujuan untuk mengangkat nilai dari sebuah tempat yang akan menjadi daya tarik bagi pengunjungnya serta memberikan makna bagi pengunjungnya.

Keunggulan perancangan Kawasan Wisata Kuliner ini adalah tercapainya implementasi tema pada objek rancangan, yang dapat dilihat dari penerapan desain bangunan, pengaturan ruang luar, fasad, maupun tapaknya. Hadimya Kawasan Wisata Kuliner Kuala Jengki di Manado ini diharapkan mampu menarik jumlah wisatawan serta mampu memberikan dampak positif daerah sekitarnya dalam rangka untuk membangun dan melestarikan kawasan tepi sungai.

VI. DAFTAR PUSTAKA

- Anonim, 2013. **RTBL Kawasan Jembatan Soekarno dan Pasar Bersehati**, Manado
- Ching, Francis D.K. 2000. **Arsitektur: Bentuk-Ruang dan Susunannya**. Jakarta: Erlangga.
- _____. 2008. **Ilustrasi Konstruksi Bangunan Edisi Ketiga**. Jakarta: Erlangga.
- Furuhitho, **Teori Urban Desain: Place Theory**, Mata Kuliah Arsitektur Kota.
- Khadiyanta, Parfi, **Ruang Luar Pembentuk Kota**.
- Neufert, Ernest. 1996. **Data Arsitek Jilid I Edisi Kedua**. Jakarta: Erlangga.
- _____. 2002. **Data Arsitek Jilid II Edisi Kedua**. Jakarta: Erlangga.
- Zahnd, M. 1999. **Perancangan Sistem Kota Secara Terpadu: Teori Perancangan Kota dan Penerapannya**. Kanisius.
- <http://www.thaiasiatique.com/index.php/en/view/page/getting-around>
- <http://elitachoice.blogspot.com/2013/05/7-objek-wisata-malam-hari-di-bangkok.html>
- <http://www.clarkequay.com.sg/en/about-the-mall/>
- <http://amtravelearn.blogspot.com/2013/09/clarke-quay-dan-boat-quay.html>
- <http://www.manadokota.go.id/page-101-geografis.html>